

**Problema rucsacului – versiunea intreaga (obiectele nu pot sa fie taiate)**

Intr-un rucsac se pot cara obiecte cu greutate insumata maxima = **Gmax**.

Exista **N** obiecte – fiecare avand o greutate specifica **gi** si care aduc un anumit castig/profit daca sunt puse in rucsac – **pi**.

Identificati obiectele pe care cineva ar trebui sa le puna in rucsac sa ca obtina profit maxim. Obiectele nu pot sa fie taiate.

In cazul in care exista mai multe solutii optime – afisati-le pe toate.

Rezolvati problema folosind un algoritm de tip backtracking.